

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan dilaksanakan dan untuk dapat mempermudah jalannya penelitian mengenai langkah – langkah yang akan dilakukan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). menurut Richey dan Klein (2007) menjelaskan bahwa *Design and Development* sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada. Munawaroh (2015) juga mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Richey dan Klein (2007) juga menjelaskan bahwa *Design and Development* (D&D) memiliki dua kategori diantaranya, (1) *Product and Tool Research* dan (2) *Model Research*. Penelitian ini berfokus pada proses penjabaran perancangan dan pengembangan, kemudian dianalisis dan dilakukan evaluasi terhadap produk yang dibuat, sehingga penelitian ini termasuk pada kategori pertama yaitu *Product and Tool Research*. Peneliti D&D ini memiliki banyak metode, salah satunya yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif berdasarkan *expert review* atau tinjauan para ahli. Menurut Arikunto (2010), metode penelitian deskriptif adalah menganalisa untuk dapat dicari peranannya data yang dikumpulkan berdasarkan faktor – faktor yang menjadi pendukung terhadap objek dalam penelitian. Adapun yang berperan melakukan validasi terhadap media buku cerita yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *expert reviewer* atau tinjauan dari para ahli. Metode penelitian deskriptif ini digunakan untuk menjabarkan proses yang terdapat dalam penelitian pengembangan serta hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut.

Berdasarkan penjabaran desain penelitian diatas, maka dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan membuat media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan sebagai pilihan tambahan media dalam proses pembelajaran. Produk dari penelitian ini berupa media buku cerita bergambar berbagai pekerjaan yang ada di wilayah perkotaan, berikut cakupan berbagai jenis pekerjaan yang akan dibahas dalam alur cerita.

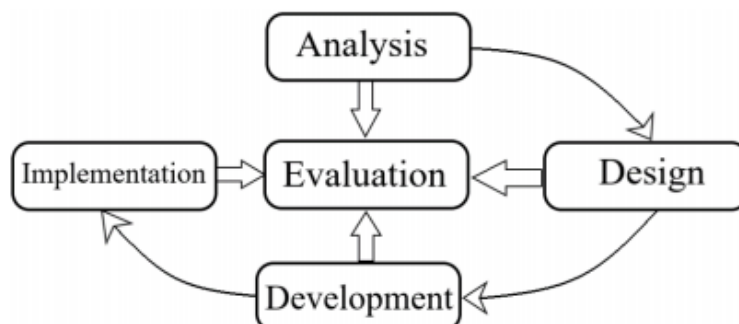
Tabel 3. 1 Jenis – Jenis Pekerjaan yang ada dalam cerita

| Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa | Pekerjaan yang Menghasilkan Barang |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Polisi | Arsitek |
| Montir | Pedagang |
| Kurir | Koki |
| Dokter | Penjahit |
| Sopir bus | |

Sehingga media buku cerita bergambar dapat memberikan ilustrasi mengenai berbagai pekerjaan yang sudah disebutkan diatas agar mempermudah peserta didik menghubungkan imajinasi dalam cerita dengan keadaannya sesungguhnya. Maka media tersebut ada media yang sesuai dengan isi materi pembelajaran kelas IV tema 4 berbagai pekerjaan, adapun dalam penyajian hasil penelitian menggunakan metode deskriptif.

1.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian model D&D memiliki beberapa prosedur yang berbeda dari setiap pendapat para ahli. Adapun pada penelitian ini peneliti menggunakan model D&D menurut Pribadi (2014) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan sebagai berikut:



Gambar 3. 1Prosedur Penelitian ADDIE

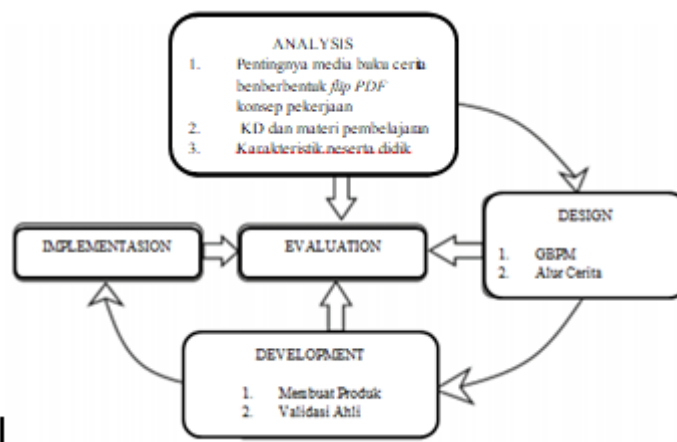
Lima tahapan dari model ADDIE adalah sebagai berikut :

- a. *Analysis* atau analisis produk yang akan di buat
- b. *Design* atau desain produk yang akan di buat
- c. *Development* atau perencanaan produk
- d. *Implementation* atau mengimpelemntasikan produk yang dibuat
- e. *Evaluation* atau mengevaluasi produk yang telah dibuat

Menurut Sugiyono (2015, Hlm. 200) juga menjelaskan mengenai tahapan yang dimiliki Model ini diantaranya sebagai berikut; analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) atau dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Implementasi prosedur model ADDIE juga dapat digambarkan dan dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 2Implementasi prosedur ADDIE

Dari gambar 3.2 implementasi prosedur ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *Analysis* (analisis) : pada tahap analisis dalam penelitian ini akan menganalisis 3 aspek diantaranya :

a. Analisis pentingnya media buku cerita bergambar berbentuk *Flip PDF* konsep berbagai pekerjaan

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis dengan melakukan wawancara di lapangan untuk dapat mengetahui masalah yang ada di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui pentingnya inovasi media buku cerita bergambar berbentuk *Flip PDF* konsep berbagai pekerjaan yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

b. Analisis KD dan materi pembelajaran

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis isi materi yang ada pada pembelajaran kelas IV tema empat berbagai pekerjaan dengan tujuan mendapatkan patokan dan gambar media yang sesuai dengan materi yang sudah ada dalam tema tersebut

c. Analisis karakteristik peserta didik

Pada tahap ini peneliti akan melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas untuk menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV secara umum. Selain itu juga analisis dilakukan dengan mengkaji sumber data dari penelitian yang relevan yang sudah ada sebelumnya.

2. *Design* (desain) : pada tahap ini peneliti melakukan desain pada dua aspek diantaranya sebagai berikut :

a. GBPM : pada tahap perancangan peneliti membuat GBPM atau Garis Besar Program Media. GBPM ini adalah acuan peneliti untuk dapat membuat sebuah media buku cerita bergambar berbasis *flip PDF* ini. Menurut Lestari (2018, Hlm. 38) GBPM dapat dijadikan acuan dalam pembuatan sebuah media karena didalamnya terdapat rancangan mengenai judul media, topik media yang dibuat, mata pelajaran yang ada

dalam media tersebut, deskripsi dari media yang dibuat dan rancangan media yang dibuat.

- b. Alur cerita : pada tahap perancangan peneliti juga merancang cerita yang akan dibaut kedalam sebuah cerita buku cerita bergambar berbasis *flip PDF* yang mengangkat topik mengenai pekerjaan yang ada disekitar siswa. Pembuatan alur cerita ini berguna pada proses pembuatan gambar visual dalam buku cerita.
3. *Development* (pengembangan) : pada tahap ini setelah peneliti membuat GBPM dan laur cerita untuk media, langkah selanjutya adalah melakukan pengembangan dari GBPM dan alur cerita yang telah dibuat untuk menjadi sebuah produk dimulai dari pembuatan cerita keseluruhan, isi buku beserta gambar visualnya dan pembuatan buku secara *flip PDF*. Setelah itu akan dilakukan validasi yang melibatkan beberapa ahli, diantaranya ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Media ini divalidasi oleh dosen yang ahli dalam bidang yang diperlukan.
4. *Implementation* (implementasi) : kemudian tahap selanjutnya adalah tahap implementasi atau uji coba media yang telah dibuat. Tahap ini melibatkan minimal 5 peserta didik yang berada pada kelas IV yang telah sampai pada materi pembelajaran pada tema empat berbagai pekerjaan.
5. *Evaluation* (evaluasi) : tahap yang terakhir adalah melakukan evaluasi dari produk yang telah dibuat apakah sudah dapat digunakan atau masih harus melakukan revisi pada media yang telah dibuat

1.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa partisipan, diantaranya para ahli dan juga pengguna dari media yang telah dibuat yaitu guru dan juga peserta didik. Para partisipan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan IPS yang akan memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi yang termuat dalam media buku cerita berbagai pekerjaan. Adapun ahli materi yang dilibatkan adalah dosen mata kuliah IPS Ibu Yona Wahyuningsih, M.Pd.
2. Ahli media melibatkan dosen multimedia yang memiliki latar belakang ahli media digital, yakni bapak M. Ridwan Sutisna, M.Pd.

3. Ahli bahasa yang memiliki latar belakang sebagai ahli bahasa Indonesia yang akan memeriksa media buku cerita dari segi kesesuaian tata bahasa yang digunakan. Pihak yang terlibat adalah Bapak Dr. Yunus Abidin, M.Pd.
4. Tiga guru kelas dari kelas IV a, b, dan c yang ada pada SDN 4 Kenanga
5. Enam peserta didik kelas dari perwakilan IV a, b, dan c SDN 4 Kenanga, masing – masing 2 orang peserta didik dari setiap kelasnya

Uji lapangan terbatas akan dilakukan dengan ruang lingkup minimal karena dilakukn pada masa pandemi. Hal ini dilaksanakan di daerah Kelurahan Kenanga, Kecamatan Sumber, Kabupaten Cirebon. Tujuan dari pelaksanaan Uji lapangan terbatas adalah untuk mengetahui respon dan tanggapan guru dan juga peserta didik mengenai media buku cerita yang telah dibuat.

1.4 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen data penelitian untuk mendapatkan data yang valid dari proses validasi. Proses ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Pada penelitian ini instrumen menggunakan kuesioner atau angket. Seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2010, Hlm. 194) bahwa angket atau kuisisioner adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk bisa mendapatkan data valid yang dibutuhkan dari responden atau subjek penelitian. dalam penelitian ini yang akan menjadi responden atau subjek penelitian adalah siswa, guru, kepala sekolah, atau tenaga pendidik dan kependidikan lain nya. Pada peneltian ini pengumpulan data akan menggunakan beberapa instrumen seperti yang ada di bawah ini :

Tabel 3. 2 Data dan Teknik yang Digunakan

| No. | Data | Instrumen penelitian | Teknik Pengumpulan data |
|-----|--|----------------------|--------------------------------|
| 1. | Validasi Media buku cerita digital bergambar berbentuk <i>flip PDF</i> konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD | Angket validasi | <i>Judgement/Expert Review</i> |
| 2. | Analisis kebutuhan guru terhadap Media buku cerita digital bergambar berbentuk | Angket analisi | Wawancara |

| | | | |
|----|--|---------------|---------------------|
| | <i>flip PDF</i> konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD | | |
| 3. | Respon Guru dan Siswa Terhadap Media buku cerita digital bergambar berbentuk <i>flip PDF</i> konsep pekerjaan pada pembelajaran IPS SD | Angket respon | Obervasi dan survei |

Adapun penjabaran dari setiap Instrument dan Teknik pengumpulan data, yaitu :

1. Observasi

Menurut Arikunto (2010, Hlm. 199) Observasi merupakan suatu aktivitas memperhatikan sesuatu objek dengan menggunakan seluruh indra. Sedangkan lembar observasi akan digunakan pada saat melakukan studi lapangan atau studi pendahuluan dalam mengumpulkan suatu informasi yang berkaitan dengan desain yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Aspek yang diamati dalam lembar observasi meliputi, jumlah, karakteristik dan kondisi guru beserta peserta didik.

2. Wawancara

Menurut Arikunto (2010, Hlm. 198) wawancara merupakan sebuah percakapan atau dialog yang dilakukan oleh pewawancara dengan narasumber dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Tujuan dari lembar wawancara yang akan digunakan dalam wawancara penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan, respon dari guru beserta peserta didik terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Untuk Guru Pada Tahap Analsis

| No. | Daftar Pertanyaan Wawancara |
|-----|---|
| 1. | Apakah di sekolah ini sudah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran ? |
| 2. | Apakah Bapak / Ibu guru di sekolah ini pernah mengajarkan materi IPS menggunakan media digital? |
| 3. | Apakah menurut Bapak / Ibu sudah cukup jika materi berbgai |

| | |
|----|--|
| | pekerjaan dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja? |
| 4. | Bagaimana cara penyampaian materi tersebut kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan ? |
| 5. | Hambatan apa yang dialami ketika memberikan materi berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPS? |
| 6. | Bagaimana pendapat bapak ibu jika ada media pembelajaran mengenai materi berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPS, untuk membantu proses pembelajaran ? |

3. Angket

Masih menurut Arikunto (2010, Hlm 194) juga menjelaskan mengenai pengertian dari angket atau kuisioner yang berpendapat bahwa angket adalah kumpulan pertanyaan yang disusun untuk memperoleh informasi atau data dari responden dalam penelitian.

a. Angket analisis

Dalam angket ini berisi beberapa pertanyaan yang ditujukan untuk responden penelitian, yakni guru kelas IV. Dari hasil data bagaimana kebutuhan guru terhadap media pembelajaran ini nantinya akan memberikan informasi untuk peneliti dapat memenuhi tahapan analisis penelitian dan merancang produk media yang akan dibuat.

Tabel 3. 4 Kisi – kisi instrumen analisis dan perancangan Media buku cerita digital konsep pekerjaan

| Tahapan | Aspek | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|----------|---------|---|-------------------|
| Analisis | Urgensi | Mengetahui berbagai jenis pekerjaan di wilayah perkotaan | 1 |
| | | Perlunya pengajaran berbagai pekerjaan dilingkungan sekitar peserta didik | 1 |
| | | Pentingnya menggunakan media yang menarik untuk peserta didik gunakan | 1 |
| | KD dan | Keberadaan materi berbagai pekerjaan | 1 |

| Tahapan | Materi | | |
|-------------|-----------------------------|---|-------------------|
| | Aspek | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
| Analisis | KD dan Materi | Kesesuain materi dengan kompetensi dasar dalam buku siswa dan buku guru | 1 |
| | | Pembahasan mater berbagai pekerjaan di lingkungan peserta didik | 1 |
| | Karakteristik peserta didik | Karakteristik peserta didik kelas IV | 1 |
| Perencanaan | GBPM | Pembahasan yang perlu ada dalam media buku cerita konsep pekerjaan | 1 |
| Jumlah | | | 8 |

b. Angket Validasi Media

Angket ini berisi beberapa pertanyaan yang akan diisi oleh ahli media, hasil dari data angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat dan dkembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. 5Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|-----------------|-------------|---|-------------------|
| Kualitas Teknis | Kebergunaan | Isi cerita mudah dipahami | 1 |
| | | Materi konsep pekerjaan dapat terlihat jelas | 1 |
| | | Keberhasilan Media <i>flip PDF</i> yang dapat digunakan kapan dan dimana saja | 1 |
| | Keterbacaan | Huruf dapat dibaca dengan jelas | 1 |
| | | Ukuran huruf sesuai | 1 |
| | | Komposisi warna huruf | 1 |

| | | | |
|-----------------|--|--|-------------------|
| Kualitas Aspek | Desain Sampul | Tata letak | 1 |
| | | Ketepatan dalam pemilihan warna | 1 |
| | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
| Kualitas Desain | Desain sampul | Kesesuaian gambar ilustrasi | 1 |
| | | Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf | 1 |
| | | Proporsi warna seimbang | 1 |
| Kualitas Desain | Desain Ilustrasi Isi Buku Cerita Bergambar | Keseimbangan tata letak teks dan gambar | 1 |
| | | Pilhan warna menarik | 1 |
| | | Porsi warna seimbang | 1 |
| | | Kesesuaian ukuran huruf | 1 |
| | | Pemilihan jenis huruf | 1 |
| | | Ilustrasi gambar menarik | 1 |
| Jumlah | | | 18 |

c. Angket Validasi Materi

Angket ini berisi beberapa pertanyaan mengenai kesesuaian materi dalam media yang dibuat. angket ini diisi oleh ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 6Kisi - Kisi Angket Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|--------------|-------------------------|--|--------------------------|
| | Ketepatan konsep materi | Ketepatan isi media dengan konten IPS berbagai pekerjaan | 1 |
| | | Kesesuaian materi berbagai | 1 |

Khofifatun Nadwah, 2021

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBENTUK FLIP PDF MATERI KONSEP PEKERJAAN PADA PEMBELAJARAN IPS SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | | | |
|--------------|---|--|--------------------------|
| Isi materi | ditinjau dari aspek keilmuan | pekerjaan dengan KD | |
| | | Ketepatan isi media dengan kebutuhan siswa | 1 |
| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
| Isi materi | Ketepatan konsep materi ditinjau | Ketepatan alur cerita untuk peserta didik | 1 |
| | | Membantu peserta didik berbagai jenis pekerjaan disekitarnya | 1 |
| Isi materi | dari aspek keilmuan Kejelasan materi | Konten materi mudah dipahami | 1 |
| | | Konten materi disampaikan dengan runtut | 1 |
| | Jumlah | | 10 |

d. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket ini berisi beberapa pertanyaan mengenai tata bahasa yang digunakan dalam media yang dibuat dan dikembangkan. Angket ini diisi oleh ahli bahasa yang digunakan untuk menilai kelayakan dari segi penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3. 7Kisi – Kisi Instrume Validasi Ahli Bahasa

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|---------------|---|---|--------------------------|
| Keterbahasaan | Penggunaan Bahasa dalam Buku Cerita Bergambar | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat kemampuan peserta didik | 1 |
| | | Tingkat kemudahan terhadap pemahaman cerita | 1 |
| | | Ketepatan dialog atau teks cerita dengan materi | 1 |
| Keterbahasaan | Penggunaan Bahasa dalam Buku Cerita Bergambar | Kejelasan makna atau kalimat | 1 |

| | |
|--------|---|
| Jumlah | 4 |
|--------|---|

e. Angket Respon Guru

Angket ini berisi beberapa pertanyaan mengenai bagaimana respon guru setelah menggunakan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Angket ini diisi oleh guru yang hasil data dari angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari guru bersangkutan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan

Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Instrumen Respon Guru

| Aspek | Indikator | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|----------------|----------------------|---|-------------------|
| Isi/materi | Ketepatan | Materi sesuai dengan kompetensi dasar | 1 |
| | | Materi sesuai dengan konten tema 4 “Berbagai Pekerjaan” | 1 |
| | | Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik | 1 |
| | Kelengkapan | Terdapat gambar objek dan materinnya | 1 |
| Kualitas Media | Minat atau perhatian | Menarik minat peserta didik | 1 |
| | Kebergunaan | Media mudah digunakan | 1 |
| | | Flesibelitas penggunaan | 1 |
| Kualitas Media | Kebergunaan | Memudahkan pembelajaran | 1 |
| | Kualitas tampilan | Media menarik untuk digunakan | 1 |
| Jumlah | | | 9 |

f. Angket Respon Peserta Didik

Angket ini berisi beberapa pertanyaan mengenai bagaimana respon guru setelah menggunakan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Angket ini diisi oleh siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan

Tabel 3. 9Pedoman Wawancara Peserta Didik

| No. | Daftar Pertanyaan Wawancara |
|-----|--|
| 1. | Apakah di sekolah ini sudah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran ? |
| 2. | Apakah Bapak / Ibu guru di sekolah ini pernah mengajarkan materi IPS menggunakan media digital? |
| 3. | Apakah menurut Bapak / Ibu sudah cukup jika materi berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja? |
| 4. | Bagaimana cara penyampaian materi tersebut kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan ? |
| 5. | Hambatan apa yang dialami ketika memberikan materi berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPS? |
| 6. | Bagaimana pendapat bapak ibu jika ada media pembelajaran mengenai materi berbagai pekerjaan dalam pembelajaran IPS, untuk membantu proses pembelajaran ? |

Tabel 3. 10Kisi – Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

| Aspek | Item Pertanyaan | Jumlah Pertanyaan |
|------------|--|-------------------|
| Isi/materi | Materi mudah peserta didik ingat | 1 |
| | Bahasa dalam buku mudah dipahami | 1 |
| | Membuat saya semangat dalam belajar mengenai konsep berbagai pekerjaan | 1 |
| Media | Kemenarikan dalam buku cerita digital | 1 |
| | Kemenarikan warna dalam buku cerita digital | 1 |
| | Keterbacaan dalam buku cerita digital | 1 |
| | Kemudahan memahami makna kata atau kalimat dalam buku cerita digital | 1 |
| | Kemudahan penggunaan buku cerita digital | 1 |

| | | |
|--------|--|----|
| | Media buku cerita digital dapat memotivasi | 1 |
| | Kebermanfaatan buku cerita digital | 1 |
| Jumlah | | 11 |

4. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dibuat dan dikembangkan.

1.5 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Metode pengumpulan data untuk analisis dan perancangan oleh guru kelas IV
Hasil dari pengumpulan data ini digunakan untuk dideskripsikan memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.

- b. Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh validator ahli

- 1) Data kualitatif berupa nilai kategori sebagai berikut, SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dengan skor penilaian SB = 4, B =3, K= 2 dan SK = 1.

- c. Metode pengumpulan data penilaian oleh guru dan peserta didik

- 1) Data Kualitatif berupa nilai kategori SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju) dan TS (Tidak Setuju). Dengan skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, TS = 1.

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan informasi dan data menggunakan angket yang diberikan kepada responden. Dalam angket tersebut terdapat penskoran berupa skala likert. Menurut Sugiyono (2017, Hlm. 341) menjelaskan bahwa skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat atau persepsi seseorang terhadap fenomena sosial, skala likert ini memiliki tingkat pengukuran, yaitu 1 sampai dengan 4, dimana arti tingkat pengukuran pada angka 1 berarti mempresentasikan nilai tidak setuju dan pengukur ada angka 4 berarti mempresentasikan nilai sangat setuju. Selain itu juga menurut Budiaji (2013, Hlm. 129) menjelaskan bahwa dalam skala likert biasanya jumlah rata-rata dari semua butir pertanyaan dapat digunakan dalam proses analisis data dan komposit skor. Karena setiap butir pertanyaan adalah indikator dari semua

variabel yang dipresentasikan, sehingga hal ini menyebabkan semua jumlah butir pertanyaan valid digunakan.

1.6 Analisis Data

Penelitian ini melibatkan beberapa ahli dalam proses uji kelayakan. Proses ini meliputi uji kelayakan dari segi materi, media, dan bahasa dan juga respon pengguna media yang telah dibuat dan dikembangkan. Peneliti berencana menggunakan teknik analisis data Deskriptif Kualitatif. Sehingga pada tahap analisis data ini peneliti akan menganalisis hasil *review* yang telah diberikan oleh beberapa ahli dan pengguna media, seperti ahli materi, media, bahasa guru dan peserta didik yang telah menggunakan media tersebut. Setelah mendapatkan *review* dari responden pada penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan hasil dari tanggapan, dan juga saran yang telah diberikan oleh responden tersebut. Agar memudahkan membaca hasil dari analisis data yang akan dilakukan, maka analisis data akan menggunakan presentase nilai pada masing – masing data yang diukur dengan rumus berikut :

$$Ps : f N \times 100 \%$$

Ps : Presentase

f: Jumlah Skor yang didapat

N : Jumlah Skor Ideal Kemudian hasil angka didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif yang termuat dalam tabel berikut :

Tabel 3. 11 Skoring berdasarkan skala likert

| | | | |
|---------------|--------|---------------|--------------|
| Sangat Baik | Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| Sangat Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju |
| 4 | 3 | 2 | 1 |

Hasil skor diatas didapatkan dari pertanyaan – pertanyaan yang terdapat dalam angket yang kemudian akan diubah kedalam presentase. Berdasarkan proses tersebut akan menghasilkan data mengenai kelayakan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Kriteria nilai kelayakan dalam bentuk presentase dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 12 Implementasi Skor

| Presentase Pencapaian (%) | Kategori |
|---------------------------|--------------|
| 0 % - 20% | Tidak Layak |
| 21 % - 40% | Kurang Layak |
| 41 % - 60% | Cukup Layak |
| 61 % - 80 % | Layak |
| 81 % - 100% | Sangat Layak |

Analisis data tersebut menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan Predikat “Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, dan Sangat Layak”. Berdasarkan tabel diatas media yang sedang dikembangkan ini akan dikatakan layak ketika mendapatkan presentasi skor $\geq 61\%$.

1.7 Penyajian Data

Dari hasil angket yang telah diisi oleh responden didapatkan data – data yang kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk deksriptif kualitatif dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Layak dan Sangat Layak. Kemudian data disajikan dalam bentuk tabel dan dideskripsikan sehingga dapat mudah terbaca dan dipahami. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017, Hlm. 341) yang menjelaskan bahwa penyajian data yang tersusun, teroganisir dan keterhubungan akan menghasilkan informasi yang mudah dipahami.

1.8 Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan. Dari rumusan masalah – masalah yang telah dirumuskan kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan ini merupakan hasil layak atau tidaknya media yang telah dibuat dan dikembangkan.